ПРОКЛЯТЫЙ
Раб-Клинка

КЛАСС ДЛЯ **MÖRK BORG**
Автор Nathan Harrison
Перевод Борис Годунов

Брать его было глупостью, но тогда вы этого не понимали, а теперь уж поздно. Ваши кости болят, а тело сгорбленно под тяжестью этого омерзительного меча. Сколько вы его уже носите? Несмотря на многочисленные попытки избавиться от него или сломать клинок, единственное, что оказалось сломленным- так это ваш дух. Вот вопрос. - Сможет ли смерть освободить вас от этой горькой ноши? Похоже никакой ответ не может принести вам утешение. Вы все ещё несёте этот клинок и даже смертельно устав, под тяжестью проклятого металла и злого рока, тащите его волоком, всё ещё невредимый, по острым булыжникам, по проклятой земле.

Вы начинаете с **2к6х10 серебра** и **к4 знамений**.

ОЗ: Стойкость + к10

ЭТО БРЕМЯ ЛЕГЛО НА ВАШИ ПЛЕЧИ КОГДА (К6):

1. *Вырвали его из хватки кладбищенского памятника.*
2. *Купили за бесценок у торговца, чье лицо теперь не можете вспомнить.*
3. *Меч предал своего хозяина, который к собственному удивлению обнаружил, что упал на него, в пылу кабацкой драки. Вам лишь осталось вытащить его из остывающего тела под сочувствующим взором мёртвых глаз.*
4. *Вырвали его изо льдов в пещере Кергюс, охраняемый бледным и иссохшим существом похожим на ребёнка.*
5. *Был оставлен вам по завещанию священника-отшельника из Гальгенбека.*
6. *Из недр отхожей ямы поднялась демоническая обезьяна и ехидно ощерившись, протянула вам клинок.*

СПОСОБНОСТИ

Ваше иссохшее тело питает сталь, 3к6+2 на стойкость. А ваша душа скованна кандалами черного металла, 3к6-2 на хладнокровие. Вы начинаете с цвайхандером и бросаете к4 выбирая броню. **Ваш цвайхандер проклят, он навеки связан с вами, пока вы живы.** Вы не можете избавиться от него добровольно, а его тяжесть столь велика, что он занимает два слота в вашем инвентаре. Если вы расстанетесь с клинком, то не сможете исцелиться отдыхая и будете получать к3 урона каждый раз, когда оставляете его. При неуклюжей(fumbled) атаке, вместо того, чтобы сломать или потерять свое оружие, совершите бросок по таблице мистических катастроф. (Перебросить результат возможно задействовав ресурс сил или свитков.) Вы также начинаете с одним из этих качеств:

БЕДА И ГОРЕ (К6)

1. МАЯТНИК СМЕРТИ

Выкованный в пограничных землях, меж жизнью и загробным миром, ваш цвайхандер наносит 2к6 урона, но есть шанс 2 из 6, что те, кто убит этим клинком, пробудятся вновь в течении к3 раундов как мстительная нежить с половиной ОЗ.

2. ПЛИТА ГРЭЙВЕН-ТОСКА

Ваш клинок невероятно тяжел, его удары обрушиваются на жертву, подобно крышке саркофага. Когда вы наносите 8+ урона по ОЗ вашим цвайхандером, враг ошеломлен: он теряет свое следующее действие, а проверки атак по нему имеют РС-2. Однако, вы также с трудом держитесь на ногах, и проверки защиты для вас имеют дополнительные +2 за раунд.

3. ЗАВСЕГДАТАИ ПОГОСТОВ

Стая птиц-падальщиков к4+1(к4+1 ОЗ, когти/клюв к4) привязалась к вам, а вы к ним. Вы можете говорить на их языке. Когда стая питается падалью, вы считаете это едой; если оно было убито вашим клинком, вы также исцеляете к6 ОЗ. В противном случае ваше тело отвергает любую пищу и питье, и вы не можете извлечь пользу ни из того, ни из другого.

4. СУЩНОСТЬ ПИЯВКИ

Жажда душ вашего меча передаётся и вам. Когда ваш клинок наносит смертельный удар, вы можете немедленно перебросить свои знамения. При чётном результате вы не сможете восстановить знамения отдыхая, пока не заснете на кладбище.

5. *Шепчущий текст* Нехрубеля

Тысячи извивающихся линий пророчеств покрывают твой клинок безумной патиной. Вы можете порезать руку о его лезвие получив 2 урона, дабы задать один вопрос о чем-то мерзком, богохульном, обреченном или несчастном, на который мастер ответит правдиво. Каждый раз, когда вы это делаете, Нехрубель проявляет к вам все больший интерес, задает уже собственные вопросы, и в конце концов, приказывает.

6. АНТИМАТЕРИЯ ДУШИ

Смерть с содроганием ждет твою ущербную, разлагающуюся душу и даже готова поступится законами мироздания, лишь бы отречься от неё. Вы не сломлены, пока не достигнете отрицательных ОЗ, и не умрете, пока ваш отрицательные ОЗ не превысят половину от ваших максимальных ОЗ. Всякий раз, когда вы сломлены, мастер совершает бросок Бедствия. Если вы умираете, Бедствие немедленно свершается.